AJEDREZ VIVIENTE 2011

Hace mucho tiempo, en un reino muy lejano, los habitantes de la ciudad del Arco Iris vivían felices en su bonita nube de colores, compartiendo penas y alegrías como una gran familia.

El respeto que se tenían unos a otros, hacía posible una convivencia perfecta entre todos sus habitantes, hasta que en una trágica noche de tinieblas, oculto entre las sombras, TIR, el monarca de la ciudad colindante, celoso de la grandeza conseguida por esta otra decidió invocar a un espíritu malvado para que le ayudase a sembrar la incertidumbre en cada uno de los corazones de los vecinos del Arco Iris, con el odio, el pánico, el poder, la arrogancia, la codicia, la envidia, la ignorancia, la pereza, junto a otra increíble cantidad de defectos que a veces nos pueden hacer dudar de las buenas intenciones que tengan tanto algunos hombres como algunas mujeres.

Solo unos pocos valientes, armados únicamente con su fuerza de voluntad, la justicia, la determinación, la educación, la igualdad, la lealtad, la piedad, la humildad y el amor, entre otras muchas cualidades que forman parte de la naturaleza humana y los pocos recursos de los que disponían, fueron capaces de enfrentarse a la opresión de TIR, y comenzaron la temeraria aventura para recuperar la ansiada armonía que aquel tirano les había arrebatado.

Archer, el líder de los rebeldes, se dirigió a sus camaradas para comunicarles las siguientes palabras de animó:

- Amigos míos, nuestro pueblo vive tiempos difíciles, puede que tengamos que tomar decisiones arriesgadas, hacer sacrificios e incluso mancharnos nuestras manos de sangre. Aquellos que deseen abandonarme pueden hacerlo ahora, no se lo tendré en cuenta. No en vano, antes de iniciar este conflicto, me gustaría que uno de nuestros emisarios le hiciera llegar un mensaje de paz a TIR, por si existiese la remota posibilidad de llegar a un acuerdo entre ambas partes sin tener que recurrir a las armas.

Los presentes apoyaron a su patrón con silbidos de aprobación y aplausos.

1º jugada de piezas blancas:

Peón d4.

Cuando el heraldo llego hasta el territorio enemigo, fue capturado rápidamente por sus adversarios. Sin embargo; a pesar de ser apaleado como a un perro, siguió insistiendo que debía entregar un mensaje urgente de parte de su señor al soberano de esta región.

Para cuando consiguió una audiencia con su majestad, su estado era deplorable. Este le ordeno con un tono arrogante que hablase. Con la voz entrecortada por el cansancio, el mensajero respondió:

- Mi señor desea reunirse con usted para encontrar una solución amistosa a este conflicto que satisfaga a ambas partes y de este modo evitar un absurdo derramamiento de sangre.

Su excelencia se regocijo maliciosamente de sus palabras con una siniestra carcajada.

- Te dejaré marchar, pero antes quiero que le digas a tu superior que no deseo alcanzar ningún acuerdo amistoso, solo anhelo obtener dinero, mujeres y poder, tener el mundo a mis pies y todo aquel que se oponga a mis ambiciones, será aplastado como un vulgar insecto, firmando su propia sentencia de muerte.

1º jugada de piezas negras:

Peón d5.

Después de conocer la nefasta noticia, Archer desanimado por la codicia humana, se hizo la siguiente pregunta:

- ¿Cuál es el motivo que nos impulsa a querer poseer cada vez más bienes materiales sin saber valorar todo aquello que ya tenemos?

Por más vueltas que le dió a la cuestión en su cabeza, no supo encontrar la respuesta correcta para dar una solución a aquella estúpida obsesión. Aunque no era el momento adecuado para pensar en asuntos tan triviales, tenía que pensar en una buena estrategia para cuando se encontrasen en mitad del campo de combate.

2º jugada de piezas blancas:

Peón c4.

Mientras tanto, los tentáculos de la oscuridad fueron filtrándose poco a poco por el país, apoderándose de jóvenes adeptos de débil corazón a los que engañaban utilizando sus más fervientes deseos. Simples marionetas que eran traicionadas una vez que se convertían en un obstáculo para la causa.

2º jugada de piezas negras:

Peón c6.

Escondidos del fétido aliento de su verdugo, dentro de la guarida de los partidarios de la revuelta se respiraba un aire cargado de tensión debido al nuevo toque de queda impuesto a partir de las 8 de la tarde, que hacía más difícil reunirse con el resto de los renegados sin levantar sospechas entre la guarnición enemiga.

3º jugada de piezas blancas:

Caballo f3.

Por fin los aliados del actual cacique consiguieron encontrar la ubicación exacta de la base de operaciones del ejercitó insurgente. Decenas de soldados entraron a la fuerza en aquel lugar, pero para cuando llegaron, allí ya no quedaba nadie esperándoles.

3º jugada de piezas negras:

Peón e6.

Si no hubiera sido por el rápido aviso de los vecinos, no nos habría dado tiempo a abandonar el inmueble. Pensar que aun existe la lealtad, ese sentimiento de gratitud que hace posible que dos o más individuos permanezcan unidos, sin traicionarse a pesar de las circunstancias u obstáculos que les depare la adversidad, me llenaba el alma de alegría.

4º jugada de piezas blancas:

Caballo c3.

Pronto aquellos sujetos que se alistaban en las filas equivocadas comenzaron a ver al resto de aldeanos por encima del hombro. No obstante, aquello no era fruto del orgullo, sino de la ignorancia. La misma ignorancia que debido a la sociedad, o al falso concepto de normalidad que existe hoy en día, nos hace pensar que somos mejores unos que otros por nuestra posición social, nuestra situación económica, nuestras capacidades, nuestra ideología, sexo, aspecto, raza, religión, ... Cuando todos deberíamos considerarnos iguales.

Si fuésemos más humildes, nos daríamos cuenta que todas esas diferencias son las que nos hacen únicos y especiales.

4º jugada de piezas negras:

Caballo f6.

5º jugada de piezas blancas:

Alfil g5.

¿Os habéis preguntado alguna vez qué es el miedo? El miedo, es esa sensación de alerta y angustia que nos previene de un peligro ya sea real o imaginario. Todo el mundo le tiene pánico a algo, como por ejemplo a los insectos, al agua, las alturas, la sangre, la soledad, la oscuridad, ...

Seguro que pensareis que tener esta sensación es de cobardes, pero no es así. Es nuestro propio instinto de supervivencia que nos avisa que debemos tener cuidado porque no sabemos qué nos puede acechar en un lugar desconocido. Sin embargo; tampoco debemos dejarnos llevar por este sentimiento porque si lo hiciéramos, no seríamos capaces de disfrutar de las aventuras y maravillas que nos esperan a la vuelta de la esquina, fuera de nuestro acogedor hogar.

Eso fue lo que le pasó a un pobre campesino que después de separarse de sus acompañantes se encontró perdido a mitad de camino por culpa de la pena que le ocasionaba la soledad.

5º jugada de piezas negras:

Peón d por c4.

Cuando tuve constancia de la perdida de aquel ser, quise tomarme la justicia por mi mano. Sin darme cuenta de que la venganza solo genera más odio, y el odio solo crea más dolor. Debemos de tener fe en la justicia, en que aquellos que cometan un crimen serán duramente castigados, aunque a veces dudemos de las decisiones de las personas que ejercen esta potestad.

6ª jugada de piezas blancas:

Peón e4.

6º jugada de piezas negras:

Peón b5.

Al final, después de meditar detenidamente sobre el asunto. Llegué a la conclusión de que por muy justos que fueran los ideales que uno creía defender, las guerras no son beneficiosas para nadie, sobre todo cunado añoramos con lagrimas la vida de un ser querido.

7ª jugada de piezas blancas:

Peón e5.

Ahora las tropas rebeldes se encontraban divididas, reducidas en pequeños guetos que se repartían por toda la península, al haberse visto privadas del lugar en el que se reunían.

Las fuerzas del mal aprovecharon la confusión para eximir de sus derechos a los habitantes de la ciudad del Arco Iris, aumentando cada dos por tres los impuestos hasta cantidades desorbitadas que cada vez eran más difíciles de pagar.

7ª jugada de piezas negra:

Peón h6.

Podrán despojarnos de nuestra dignidad, de nuestra integridad, de nuestra libertad, atarnos de pies y manos, pero lo que nunca nos podrán arrebatar es nuestra esperanza, esa confianza que se deposita en algo, o alguien, de que se logrará lo que uno desea.

Por este motivo, los aldeanos de la ciudad del Arco Iris ocultaban en sus hogares a algunos de los miembros que formaban parte de la revuelta. A pesar de que sabían el riesgo que corrían, que serían cruelmente castigados si los descubrían, no les importaba porque creían en los actos de este colectivo, que les había prometido luchar por y para el pueblo con el fin de mejorar su existencia.

8ª jugada de piezas blancas:

Alfil h4.

8ª jugada de piezas negras:

Peón g5.

9ª jugada de piezas blancas:

Caballo por g5.

Poco a poco los rumores de que los campesinos estaban ayudando a los jóvenes partidarios de la revolución se filtraron hasta llegar a los oídos del avaro monarca. TIR, poseído por la rabia atajó rápidamente el problema colgando de una soga a un pobre infeliz que yacía inerte en la plaza del pueblo como si fuera un mono de feria.

9ª jugada de piezas negras:

H por g5.

Conmocionados por la grotesca expresión de dolor que se dibujaba en el rostro de aquel muerto, muchos de los presentes pensaron con desagrado en la angustia que debería de haber pasado aquel desdichado antes de pasar a mejor vida, ahogándose en su propia miseria, sin que nadie moviera un dedo para acabar lo antes posible con este suplicio.

Ya no podíamos volver a escondernos dentro de las humildes moradas de los lugareños, porque aquel símbolo que habían dejado cruelmente allí colgado significaba que aquellos que lo hicieran serían vilmente masacrados.

10ª jugada de piezas blancas:

Alfil por g5.

Satisfecho con el resultado que había conseguido en aquella encrucijada, su alteza no pudo reprimir un gesto de triunfo. Al igual que lo hace un niño cuando le arranca por primera vez las alas a una mariposa. Sin embargo, tendría que arrepentirse de aquella mueca y del comentario que hizo a continuación para quebrar la voluntad de sus súbditos:

- Como acabáis de comprobar tengo vuestras vidas en la palma de mi mano. Yo decido quien vive o quien muere. Así que si no queréis acabar como ese despojo humano, será mejor que me juréis obediencia sin oponer ningún tipo de resistencia.

10ª jugada de piezas negras:

Caballo B d7.

Esa fue la gota que colmó el vaso. Varios gritos de descontento interrumpieron el nefasto discurso que el emperador farfullaba con demente sacrilegio.

La muchedumbre gritaba indignada con júbilo y euforia:

- Abajo la tiranía, viva la libertad.

Mientras otros muchos reivindicaban volver a tener los derechos de los que se habían visto privados.

11ª jugada de piezas blancas:

Peón g3.

11ª jugada de piezas negras:

Torre g8.

Todos deberíamos de tener derecho a una educación básica obligatoria y gratuita de calidad, especialmente los niños y los jóvenes. Una formación que tenga por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana respecto a los principios democráticos de convivencia, y a los derechos y libertades fundamentales. Porque ellos son nuestro futuro, el motor que seguirá moviendo con fuerza nuestra nación.

12ª jugada de piezas blancas:

Alfil por f6.

12ª jugada de piezas negras:

Caballo por f6.

Promover y tutelar el acceso a la cultura, a la que todos tienen derecho, fomentar el desarrollo y la investigación científica y técnica en beneficio del interés general, garantizar la conservación y favorecer el enriquecimiento del patrimonio histórico, cultural y artístico del territorio, y de los bienes que lo integran, cualquiera que sea su régimen jurídico y titularidad, sancionando los atentados que se cometan contra estos bienes.

Porque para seguir adelante, tenemos que tener en cuenta nuestro pasado y presente, para intentar no volver a repetir una y otra vez los mismos errores que hemos cometido a lo largo de la historia.

13ª jugada de piezas blancas:

E por f6.

13ª jugada de piezas negras:

Alfil b7.

Reconocer el derecho a la protección de la salud, organizando y tutelando la sanidad pública a través de medidas preventivas y de las prestaciones y servicios necesarios, fomentando la educación sanitaria, la educación física y el deporte, y facilitando la adecuada utilización de nuestro tiempo de ocio.

Es decir, que si queremos tener un cuerpo saludable; no podemos quedarnos todo el día sentados en el sillón devorando comida basura como posesos, esperando pasar por la consulta del médico de cabecera para que nos de un remedio maravilloso que no existe para evadir el problema. Si queremos mantenernos en forma, tenemos que mantener una alimentación equilibrada, sin excesos. Hacer deporte como mínimo una hora al día y hacer caso a los consejos de nuestro especialista sanitario.

14ª jugada de piezas blancas:

Alfil g2.

14ª jugada de piezas negras:

Dama b6.

Se hallaban superados por la magnitud del ejército enemigo que con puño de acero seguía usurpando sus tierras. Cuando ceso el melancólico cántico de la derrota, perdida ya toda esperanza, el viento comenzó a soplar fuertemente, de una forma extraña, extendiéndose de inmediato a lo largo y ancho del lugar en el que se encontraba la batalla, sin inmutarse por el estallido de las espadas, al cruzarse metal contra metal, ni por los charcos de color púrpura que brotaban con abundancia de los soldados que habían sido malheridos. Allí por donde el viento pasaba, por donde encontraba algún que otro guerrero desorientado, le arrebataba la venda que tenía en los ojos. Porque no es más ciego aquel que no puede ver, sino aquel otro que no quiere ver.

Por fin, libres de cualquier prejuicio, los pacíficos civiles que se mostraron reacios a unirse a la pelea, pensaron que ya estaban artos de quedarse con los brazos cruzados, sin hacer nada. Levantaron picos, palas, guadañas y otro tipo de aperos que sirven para arar el campo, y junto a algunos de los adversarios que se acababan de revelar contra su autoridad, al darse cuenta de que su gesta era injusta, se unieron a las filas de los rebeldes para igualar la contienda.

15ª jugada de piezas blancas:

Enroque corto.

Furioso con la deserción producida entre sus legionarios, TIR decidió retirarse hasta la seguridad que le ofrecían los dominios de su palacio. Había perdido este enfrentamiento, pero todavía no había perdido la guerra.

15ª jugada de piezas negras:

Enroque largo.

16ª jugada de piezas blancas:

Dama h5.

16ª jugada de piezas negras:

Torre g6.

(Pensamiento Archer Rey Blanco)

No sé lo que me llevo a tomar aquella decisión, puede que fuese la locura o la osadía. No obstante, a pesar de encontrarnos diezmados por el cansancio y las heridas, no podíamos pasar por alto aquella oportunidad. Teníamos el deber de aprovecharnos de la debilidad de nuestro adversario, volver a golpearle antes de que tuviera la oportunidad de recuperarse. Porque si no lo hacíamos, estaríamos mancillando el honor de aquellos compañeros que habían perecido en combate.

Sopesando mis posibilidades, ordene a varios hombres de confianza que asediaran la fortaleza de aquel déspota como maniobra de distracción, mientras cubría mi esbelta silueta con una de las armaduras del ejército rival, para infiltrarme con cuidado, sin llamar demasiado la atención en la ciudadela, junto a mis nuevos aliados de los que aun desconfiaba porque no les había importado traicionar a su anterior gobernador para salvar sus miserables vidas. Sin embargo; a pesar de todo ello, me habían dado su palabra de que me llevarían por buen camino dentro del territorio hostil.

17ª jugada de piezas blancas:

Peón a4.

17ª jugada de piezas negras:

Peón a6.

El tumulto que se había formado a los pies de la residencia de TIR, que fue advertido por los gritos de alerta de uno de los vigías que se encontraba haciendo guardia en una de las torres del bastión, fue cobrando cada vez más fuerza. Catapultas armadas con enormes piedras y saetas de fuego, y bravos oponentes con cuerdas y ganchos, se preparaban para escalar y tomar la escarpada muralla.

18ª jugada de piezas blancas:

Peón A por b5.

Con los ojos abiertos como platos, sorprendido por la temeridad de su contrincante, se froto las manos con malicia.

- Vienen como ovejas al matadero, situad arqueros por toda la terraza, ventanas, huecos y salientes del muro desde donde puedan disparar sus flechas. No les dejéis avanzar.

18ª jugada de piezas negras:

Peón C por b5.

19ª jugada de piezas blancas:

Peón d5.

19ª jugada de piezas negras:

Torre por f6.

Sitiados por la avalancha de proyectiles que se les venía encima a los señuelos que se cubrían sus partes vitales como podían con trajes blindados, yelmos y escudos, no podían cejar en su empeño, en su distracción. Hasta que Archer, pasándose por uno de los guerreros opuestos, llegase a la habitación donde se escondía TIR. Porque si lo hacían, la pequeña escaramuza que tantos sacrificios les había costado, no habría servido de nada.

20ª jugada de piezas blancas:

Peón D por e6.

20ª jugada de piezas negras:

Alfil por g2.

Por fin, después de subir y bajar una infinidad de peldaños de una escalera interminable, de sortear trampas y acertijos, de moverse sigilosamente entre la penumbra para no ser descubierto, Archer llego a su destino o, al menos, eso era lo que él creía. Sujetó con firmeza el mango de aquel puñal, giro el pomo de la puerta y entro en la sala con paso decidido.

21ª jugada de piezas blancas:

Rey por g2.

21ª jugada de piezas negras:

Dama por e6.

22ª jugada de piezas blancas:

Torre de A a d1.

Sus peores temores se confirmaron, cuando al echar un rápido vistazo a aquel lugar, escucho cerrar con llave el portón que tenía a sus espaldas. Había sido engañado, aquello no era la sala donde descansaban los nobles, donde se enfrentaría al egocéntrico gobernador que tantos quebraderos de cabeza le estaba ocasionando a los habitantes de

la ciudad del Arco Iris. Solo era una vieja mazmorra donde mantenían cautivos a los prisioneros.

- ¿Qué significa esto?, ¡Me habíais dado vuestra palabra de que me ayudaríais a derrocar a vuestro anterior amo!, ¿Por qué lo hacéis? Exigió saber con decepción el joven príncipe de los renegados.

Los dos rufianes le respondieron con una sonrisa de oreja a oreja:

- Espero que no nos guardes rencor, pero con tu experiencia, ya deberías de entender que la promesa de un delincuente, no vale nada. Así que acomódate en tu celda; que ahora volvemos, vamos a informar a TIR, y a cobrar nuestra recompensa.

22ª jugada de piezas negras:

Dama c6, jaque.

23ª jugada de piezas blancas:

Rey g1.

23ª jugada de piezas negras:

Torre por d1.

Más tarde, cuando se aseguró que los esbirros se habían marchado, Archer se acercó con ingenió a la cerradura, la examino detenidamente, saco de la bolsa de viaje que tenía echada al hombro una ganzúa y desarmo con soltura el mecanismo que bloqueaba la salida.

Se quitó la coraza de hierro, dejándola tumbada en el suelo, boca abajo para no levantar sospechas. Cerró la entrada del calabozo y se quedó agazapado, al acecho, dentro de un pequeño e incómodo armario, que los guardias de aquel tugurio utilizaban para depositar los instrumentos con los que torturaban a los desafortunados presos que caían en sus garras, esperando a que volvieran los captores que lo habían encerrado en ese maldito lugar.

24ª jugada de piezas blancas:

Torre por d1.

24ª jugada de piezas negras:

Alfil c5.

25ª jugada de piezas blancas:

Caballo e4.

Complacido con la grata noticia que le habían dado aquel par de pillos, TIR les exigió que le indicasen lo antes posible la localización exacta del inesperado visitante, prometiéndoles perdonarles la vida por su precedente ingratitud y colmarles con grandes recompensas y riquezas.

Escoltado por varios representantes de su corte hasta los aposentos en los que se encontraba arrestado este polémico personaje. Uno de los bribones que solo pensaba en ver cuál sería la cantidad de oro que recibiría por los servicios prestados, le entrego la llave del candado para que hiciera los honores, que se adentrase en la habitación, se enfrentase cara a cara a su antagonista y se librase de él con sus propias manos.

Cuando entró en el cuarto, descubrió una forma inerte de metal que descansaba sin alterarse sobre la gélida superficie del suelo, sin percatarse de su presencia. Decepcionado porque el sujeto no mostró ningún signo de resistencia, le dio la vuelta para comprobar que le pasaba a su portador, sin embargo; al hacerlo no hallo a nadie, tan solo un cascaron vació. Entonces, mascullo malhumorado entre dientes:

- ¿Qué significa esto, acaso es una broma de mal gusto?.

Salió de la estancia, se dirigió a los dos hombres que juraban y perjuraban con obstinación y temor que habían capturado al infame líder de la sublevación, levanto su cimitarra y sin pensárselo dos veces segó sus cabezas, que rodaron por el suelo como dos manzanas recién cortadas.

25ª jugada de piezas negras:

Dama por e4.

26 jugada de piezas blancas:

Dama h8, jaque.

26ª jugada de piezas negras:

Rey b7.

Archer quiso contenerse, esperar el momento adecuado, no ser un imprudente; aunque por más que pretendió reprimir sus impulsos, no pudo hacerlo. Aquel acto de cobardía del que acababa de ser testigo era contradictorio con todos sus principios. Abandono su escondite, se abalanzó sobre el asesino con su afilada hoja de acero y grito con rabia:

- ¿Cómo has podido hacerlo?, ¿Es que acaso no valoras, ni tan siquiera la vida de tus propios subordinados?

27ª jugada de piezas blancas:

Torre d7, jaque.

TIR, encajó la estocada con su larga espada, miró fijamente con insolencia a los ojos de aquel joven justiciero y le respondió de manera despreocupada y divertida para que el muchacho dejándose influir por la cólera, cometiera un error:

- No es que me importe, o no me deje de interesar, lo que les ocurra a mis súbditos, para mí, solo son simples peones sacrificables que utilizo para conseguir mis viles propósitos.

Tras escuchar esta infame revelación, continuo la pelea.

27ª jugada de piezas negras:

Rey c6.

El ambiente estaba cargado con un incomodo silencio que únicamente era interrumpido por el chasquido de un par de katanas que se encontraban en el fragor de la batalla y el suspiro que hacían los espectadores cada vez que uno de los oponentes esquivaba o encajaba, como podía, un puñetazo, un mandoble, una patada o una llave, esperando el resultado de la mortífera danza en la que se encontraban enzarzados. Una coreografía que parecía perfecta, que no quería decantarse por el fracaso de ninguna de las partes, pero TIR se estaba debilitando. El tiempo que había pasado en palacio, apartado de la lucha, le estaba haciendo una hendidura en su espíritu combativo, hasta que en uno de los impactos recibidos perdió de las manos su cimitarra.

28ª jugada de piezas blancas:

Dama c8, jaque.

Avergonzado por su derrota, el mezquino monarca le exigió a Archer, quien lo tenía a su merced, señalando con su amenazador estoque, que acabara con él lo antes posible. Que si no lo hacía, antes o después se arrepentiría de haber dejado escapar aquella oportunidad.

28ª jugada de piezas negras:

Rey b6.

Al final, Archer tuvo que buscar dentro de las profundidades de su alma para indultar la vida de TIR, recordando la cualidad más importante que le había enseñado su padre, que simplemente consistía en que al igual que a nosotros se nos perdonan nuestras propias ofensas, debemos perdonar a aquellos que nos ofenden. Exilió al tirano del país y le devolvió a la gente la paz de la que habían gozado antaño.

29ª jugada de piezas blancas:

Dama c7, jaque mate.

FIN.